

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA – UFSC

**RESGATANDO AS BRINCADEIRAS POPULARES NAS AULAS DE EDUCAÇÃO
FÍSICA COM O AUXÍLIO DAS TDIC**

Vilma das Graças da Silva Wolinger Costa

Florianópolis, julho de 2016.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA – UFSC

**RESGATANDO AS BRINCADEIRAS POPULARES NAS AULAS DE EDUCAÇÃO
FÍSICA COM O AUXÍLIO DAS TDICS**

Projeto de Pesquisa elaborado para Trabalho de Conclusão do Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital da Universidade Federal de Santa Catarina. Orientador: Antonio Luis Fermino.

Florianópolis, julho de 2016

Lista de Siglas

MEC	Ministério da Educação e Cultura
PCNs	Parâmetros curriculares nacionais
TDIC	Tecnologia digital de informação e comunicação
TV	Televisão

Lista de Imagens

- Foto 01 - Divisão dos grupos para a realização da pesquisa no laboratório de informática.
- Foto 02 - Pesquisa no laboratório de informática.
- Foto 03 - Estudando a brincadeira pesquisada.
- Foto 04 - Troca de experiência com os colegas, apresentação das brincadeiras.
- Foto 05 - Levantamento das brincadeiras.
- Foto 06 - Descrições do Campo: características gerais da escola.
- Foto 07 - Saguão da escola.
- Foto 08 - Laboratório de informática.
- Foto 09 - Ginásio de esportes.
- Foto 10 - Parque de diversão.

LISTA DE TABELAS

Tabela 01 - Correspondente à distribuição das aulas e atividades de intervenção

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a Deus pela vida e por ter me concedido forças para suportar uma cirurgia no meio do caminho dos estudos.

Agradeço a oportunidade oferecida pelo meu colega de trabalho Professor Ernani Probst, pois tamanha foi a experiência vivida durante o curso, enriquecendo-me pessoal e profissionalmente.

Aos meus colegas de curso Rafael Athayde e Margarete Piolla, que nos instantes de dificuldades, desânimos e inseguranças, incentivaram-me a continuar onde o resultado foi positivo.

Agradeço a minha família, Alessandro (esposo), Ágatha (filha), Alec (filho), Ícaro (filho), Mariza (irmã), Sandra (irmã), Priscyla (irmã), Patrícia (irmã), Ellen (sobrinha) que cuidaram de mim e me ajudaram durante e após a cirurgia, colaborando para meu restabelecimento, possibilitando assim a conclusão do curso.

A todos os professores do curso, em especial ao Professor Orientador Antonio Luis Fermi-
no que viveram comigo este tempo de evolução no aprendizado.

OBRIGADA.

RESUMO

A presença tão evidente das tecnologias no cotidiano das pessoas, criou uma necessidade especial na educação, a de incorporar as mídias no dia-a-dia das escolas em especial nas aulas de Educação Física, visando a praticidade e dinamismo que as mesmas oferecem para a disciplina em questão, permitindo aos alunos mais autonomia nas aulas, a ponto de estarem aptos a realizarem pesquisas sobre os temas apresentados pelos professores com recursos tecnológicos oferecidos pelas escolas. Abordagens sobre o esporte, as brincadeiras populares, a educação física, o lúdico e a cultura digital são temas centrais deste trabalho, por serem tão importantes e relevantes no contexto educacional atual. Neste sentido evidenciamos a reflexão sobre as metodologias adotadas até então nas aulas de Educação Física imprescindíveis à aprendizagem dos alunos. Considerando os objetivos do trabalho e analisando os resultados da intervenção realizada, podemos dizer que os mesmos foram alcançados devido os resultados obtidos ao final das atividades, culminadas na organização dos registros de imagens e produção de vídeo de todas as etapas vividas pelo grupo participante.

Palavras chaves: Educação Física; brincadeiras populares; cultura digital;

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	11
DESCRIÇÕES DO CAMPO: características gerais da escola.....	17
O LÚDICO, OS JOGOS E A EDUCAÇÃO FÍSICA.....	25
AS BRINCADEIRAS POPULARES NA CULTURA DIGITAL.....	29
TRANSFORMANDO NOSSA PRÁTICA.....	32
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	36
REFERÊNCIAS.....	37

INTRODUÇÃO

O presente trabalho visa demonstrar uma experiência realizada sobre a utilização dos recursos tecnológicos no auxílio da aprendizagem dos alunos do 4º ano das séries iniciais do ensino fundamental, da Escola Básica Municipal Jornalista Caldas Júnior de Correia Pinto, no estado de Santa Catarina. A intenção maior é que diante das dificuldades encontradas quanto ao uso das tecnologias no processo ensino aprendizagem se faz necessário construir novas dinâmicas nas aulas em sala e fora dela, para que os alunos e professores se interessem em buscar novas formas de aprender e ensinar, construindo um novo cenário no contexto educacional.

As crianças, enquanto brincam, constroem seus universos imaginários, se apropriam de temas do cotidiano, ressignificando a realidade em suas brincadeiras. Na criação de roteiros para as brincadeiras, na adaptação de objetos que se transformam em brinquedos e na transmissão de regras e estilos de brincadeiras que vão sendo passadas por gerações as crianças, embora não sejam “produtivas” no sentido capitalista da palavra, se firmam como sujeitos produtores e pertencentes a uma determinada cultura, na qual compartilham com seus pares os seus saberes e ações. (MUNARIM, 2007, 21).

Tendo em vista o avanço tecnológico no contexto cultural ao qual, alunos e professores estão inseridos se faz necessário a ampliação do universo do aprender, valendo-se de todos os aparatos legais existentes, como por exemplo, computadores, internet, smartphones, salas de multimídia, laboratórios de informática, câmeras digitais, tablets dentre outros. A Educação Física, não obstante, tem como responsabilidade enquanto disciplina escolar de dinamizar seu espaço na escola de maneira criativa e inovadora, afim, de que se torne meio para capacitar os alunos com informações, pesquisas e vivências acerca da cultura digital. Levando-os sempre a relacionar-se de maneira positiva com o meio em que vivem, sendo autores e coautores em seus processos de desenvolvimento, promovendo sua autonomia enquanto cidadãos, permitindo-os que possam assim transformar suas realidades a partir do que aprendem e ensinam dentro e fora da escola.

Tendo como perspectiva oportunizar novas vivências culturais para o espaço da escola e para as aulas de Educação Física, através das brincadeiras populares a partir do uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação – TDIC; conscientizando-as de que podem

aprendê-las utilizando os recursos tecnológicos, aprimorando seus conhecimentos na disciplina, contribuindo para a melhoria das relações das mesmas em casa, na escola e na sociedade.

Através da utilização dos recursos as crianças terão a oportunidade de se perceber, fazer observações sobre suas atitudes na atividade, possibilitando assim, uma leitura crítica de si e do grupo, podendo contribuir com sugestões no desenvolvimento das aulas. Tomando como compreensão de que a partir das brincadeiras podemos refletir sobre a cultura de um povo, e é brincando que a criança começa a ter contato com o mundo a sua volta (KISHIMOTO 2006).

A partir disso temos como objetivos gerais deste trabalho:

- Apresentar uma proposta de mudança da metodologia de ensino na realização das aulas acerca do tema brincadeiras populares nas aulas de Educação Física numa nova perspectiva, a da cultura digital;
- Promover a inserção das crianças na cultura digital;
- Dinamizar e inovar as aulas de Educação Física;
- Possibilitar novos resultados pedagógicos;
- Valorizar as produções das crianças durante a realização das atividades;
- Favorecer o trabalho em equipe.

Cabe ressaltar, que as brincadeiras desenvolvidas foram as mesmas que já vivenciadas em outros anos, com turmas diferentes, mas neste momento trouxemos como ferramenta metodológica o uso das TDIC. Em nossas experiências anteriores, trazíamos as brincadeiras programadas de modo pronto. Nesta experiência, utilizamos uma nova abordagem, na qual os alunos ficavam responsáveis em buscar as informações sobre as brincadeiras e junto a isso, os alunos compartilhavam as brincadeiras com os colegas.

Esta pesquisa aponta novas possibilidades de desenvolver a prática pedagógica da Educação Física na escola, utilizando as tecnologias digitais de informação e comunicação para a aprendizagem das crianças, proporcionando desta forma, aulas mais dinâmicas e atraentes, possibilitando assim o conhecimento e acesso aos recursos tecnológicos existentes na escola, assegurando sua inserção no contexto da cultura digital de maneira criativa e inovadora.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para o desenvolvimento da intervenção, nos valem de uma aula expositiva dialogada, onde se deu a apresentação do tema à turma em que, as crianças recebiam uma tarefa que consistia em conversar com seus pais e perguntar a eles quais brincadeiras eles faziam quando eram crianças? A partir disso, fizemos uma abordagem acerca do tema onde falamos sobre as brincadeiras populares e levantamos uma lista de brincadeiras: Esconde-esconde, cantigas de roda, pegador da corrente, cobra cega, pular corda, amarelinha, bicho cola, cinco Marias e escravos de Jó. Dentre elas escolhemos quatro brincadeiras a serem usadas na atividade, sendo elas: pular corda, escravos de Jó, bicho cola e cabra-cega. Tendo em vista a dificuldade de funcionamento da maioria dos computadores da escola, tivemos que desenvolver a atividade em grupo. Dividimos a turma em 4 grupos, em cada grupo havia 4 componentes, que tinham como tarefa, realizar a pesquisa de uma brincadeira. Optamos por trabalharmos em grupos e trabalhar com quatro das nove brincadeiras pesquisadas, por termos pouco tempo para realização da intervenção e devido ao mal funcionamento dos computadores da escola.

Ao todo utilizamos quatro aulas para a intervenção. A turma era do 4º ano das séries iniciais do Ensino Fundamental. A Professora 01¹ era a regente da turma, que prontamente nos acompanhou durante os trabalhos em sala e no laboratório de informática. Os espaços utilizados para as aulas foram a sala de aula, o laboratório de informática e o ginásio de esportes. Os materiais necessários foram os cadernos dos alunos, lápis, caneta, computadores, corda, venda para os olhos e bolinhas de papel, para registrarmos as fotos e filmagens, utilizamos os celulares das professoras.

Em seguida dividimos a turma em quatro grupos temáticos responsáveis por determinada brincadeira. Neste encaminhamento, os grupos se dirigiram para a sala de informática para pesquisar sobre a brincadeira que correspondia ao seu grupo e posteriormente compartilhar com os colegas. Durante a troca de experiência com as crianças, filmamos e tiramos fotos a fim de registrar as brincadeiras realizadas.

¹Utilizaremos nomes fictícios para garantir o anonimato dos participantes da pesquisa.

1.2 Tabela correspondente a distribuição das aulas e atividades de intervenção

Datas	Aulas	Descrição das atividades
18/11/2015	1ª aula – 45 minutos	Apresentação do tema para a turma e levantamento das brincadeiras a serem trabalhadas.
18/11/2015	2ª aula – 45 minutos	Organização dos grupos para a realização da pesquisa.
18/11/2015	3ª aula – 45 minutos	Realização da pesquisa pelos grupos no laboratório de informática.
18/11/2015	4ª aula – 45 minutos	Compartilhamento das brincadeiras pesquisadas pelos grupos com a turma.



Foto 01



Foto 02



Foto 03



Foto 04



Foto 05

Foto 01 – Divisão dos grupos para a realização da pesquisa no laboratório de informática; Foto 02 – Pesquisa no laboratório de informática; Foto 03 – estudando a brincadeira pesquisada; Foto 04 – Troca de experiência com os colegas; Foto 05 – Levantamento das brincadeiras.

Vídeo

A construção do vídeo² sobre as brincadeiras aconteceu em diferentes momentos. No primeiro momento coletamos as imagens produzidas durante a realização das atividades, aqui

² Link do vídeo - <https://youtu.be/lalxbnt-nvk>

também cada grupo elegeu um representante que deveria fazer a gravação do áudio explicando a brincadeira. Com a pesquisa cada grupo construiu um breve roteiro de gravação, onde se apresentava e fazia a descrição da pesquisa. Na aula IV realizamos a troca de experiência entre os grupos, adotamos a seguinte sequência: O grupo apresentava a brincadeira para a turma e em seguida todos brincavam. No segundo momento, iniciamos o processo de escolha da música de fundo a “Brincadeira de Criança” do grupo Molejo. Para esta escolha, perguntamos as crianças se conheciam alguma música que falasse de brincadeira e começaram a cantarolar até que um aluno cantou um pedacinho dessa música e todos os outros alunos gostaram e concordaram em escolhê-la. Durante a realização do vídeo foi possível evidenciar as evoluções das crianças durante o processo de realização das atividades, onde umas ajudaram as outras, enquanto o colega descrevia a brincadeira o outro ia fazendo a demonstração para a turma e com isso a brincadeira acontecia na prática.

Descrição das brincadeiras realizadas e gravadas em áudio pelos alunos:

Cabra-cega: “Oi meu nome é Ágatha e hoje eu e meu amigo Guilherme vamos ensinar como brincar de cabra-cega. De olhos vendados, um dos participantes será a cabra-cega que tentará pegar os outros jogadores, o primeiro a ser pego, passa ao posto de cabra-cega”.

Bicho-cola pedra, árvore, ponte: “Meu nome é Gabriel eu vim explicar sobre o bicho-cola. O bicho –cola, pedra, ponte é uma brincadeira muito divertida, o aluno que é o pegador se pegar um colega vai dizer você tem que ficar pedra”.

Escravos de Jó: “Oi meu nome é Tainara, sou do quarto ano um eu vou ensinar como brincar de escravos de Jó. Os jogadores devem sentar em círculo cada um com uma pedrinha ou um objeto pequeno que será passado de um integrante para outro em uma coreografia de vai vem, seguindo o ritmo da música escravos de jó”.

Pular corda: “Dois participantes seguram a ponta da corda, batendo-a em círculo enquanto que o terceiro integrante pula antes que a corda toque o chão”.

Depoimento da aluna Ágatha sobre o trabalho realizado pela professora: “Oi meu nome é Ágatha, tenho dez anos, sou aluna do quarto ano I da Escola Básica Municipal Jornalista Caldas Júnior, e estou aqui para comentar o trabalho realizado pela professora Vilma de Educação

Física, primeiro nós conversamos e escrevemos o nome de algumas brincadeiras populares no quadro, depois separamos os grupos para a realização da pesquisa no laboratório de informática, realizamos a pesquisa e fomos até o ginásio para compartilhar as brincadeiras com os colegas. Eu achei muito interessante a professora utilizar recursos tecnológicos para a nossa aprendizagem, porque foi diferente e muito divertido.

Vale ressaltar que tivemos muitas dificuldades para fazer as atividades, desde a realidade das crianças que eram muito diferentes umas das outras, o mal funcionamento dos computadores e o curto prazo para realizar o trabalho de intervenção. Algumas das crianças nunca tiveram contato com o computador enquanto que outras já tinham. O que possibilitou uma ajuda entre os alunos para efetivar as tarefas, despertando o senso de solidariedade entre as mesmas, enriquecendo as aulas significativamente, perceber isso foi gratificante.

Uma das atividades que traçamos como objetivo foi à apresentação do programa Movie Maker, mas não foi possível da maneira como planejamos. Devido à dificuldade com o funcionamento dos computadores, não foi possível abrir o programa, portanto para concluir a produção do vídeo tivemos que assumir esta tarefa, pois havia uma proposta e não tínhamos no momento outra opção a ser adotada, já que os alunos na sua maioria não dispunham de recursos particulares nesta etapa do trabalho.

DESCRIÇÕES DO CAMPO: características gerais da escola



Filosofia

Nossa escola tem como filosofia de trabalho, promover uma educação que contribua no processo de transformação social impulsionando as ações dos educadores, educandos e comunidade escolar a estarem conscientes no seu processo de exercício da cidadania, e que estejam dispostos e capazes de participar das mudanças e transformações sociais a que pertencerem, considerando suas experiências sociais, culturais e intelectuais, formando cidadãos críticos e participativos na comunidade, democratizando as relações, tornando-os sujeitos autônomos, com melhor qualidade de vida, com ênfase nos valores éticos imprescindível nas relações.

É compromisso da escola preparar os alunos para uma aprendizagem autônoma e contínua, na aquisição de conteúdos específicos e de desenvolvimento de habilidades nos domínios cognitivos, afetivos e psicomotores, preparando o educando para tomada de decisões, compartilhando e comungando pensamentos de forma coletiva.

Enquanto concepção de aprendizagem a escola identifica-se com a histórico sociocultural, onde considera todos capazes de aprender e compreender que as relações e interações sociais estabelecidas são fatores de apropriação de conhecimento, trazendo consigo a consciência da responsabilidade ética da escola com a aprendizagem de todos.

Priorizamos a formação de homens que ao longo da sua trajetória de vida venham a ser sujeitos atuantes na medida em que é integrado em seu contexto, que reflitam sobre si comprometidos e conscientes. O homem é desafiado constantemente e a resposta dada a cada desafio não só modifica a realidade, como também modifica a si próprio, gerando assim o conhecimento. Toda a

ação educativa, para que seja válida, deve ser precedida de uma reflexão sobre o homem, onde o ser humano deve ser estudado na sua unidade e na sua totalidade, sendo considerado como um ser multiderminado, ou seja, íntegra, numa mesma perspectiva, o homem enquanto corpo e mente, enquanto ser biológico e ser social, enquanto membro da espécie humana e participante de um processo histórico desde o seu nascimento até o fim da sua existência. A evolução das transformações tecnológicas, econômicas e culturais colocam cada vez mais a necessidade do conhecimento ético e a educação do homem em toda sua multiplicidade, para além dos conteúdos científicos, a escola possui uma função formadora, pois o homem é um ser rico em necessidades e capacidades físicas, emocionais, culturais, espirituais e intelectuais.

Histórico

A Escola Básica Municipal Jornalista Caldas Júnior, foi criada através do decreto de lei nº 8166 de 28 de julho de 1969, expedido pela secretaria Estadual de Educação, sob a denominação de Grupo Escolar Estadual Jornalista Caldas Júnior, iniciando suas atividades no ano de 1972. Foi construído inicialmente para atender os alunos (crianças) do conjunto habitacional recém construído no bairro Pró-Flor, que abrigavam funcionários da PCC (Papel e Celulose Catarinense S/A) hoje Klabin, onde na época implantava e instalava em Correia Pinto uma fábrica de papel e celulose.

Como a vila Pró-Flor cresceu e o número de moradores aumentou, então, para atender melhor seus alunos a escola através do decreto número 6531/78 obteve sua autorização para o funcionamento de 5ª a 8ª série passando a chamar-se Escola Básica Estadual Jornalista Caldas Júnior.

No ano de 1977 de acordo com o artigo 4º da lei número 4394 de 20 de novembro de 1969 combinada com a portaria 14, de 31 de maio de 1977 iniciou-se o atendimento dos alunos de pré-escolar.

A Escola Básica Estadual Jornalista Caldas Júnior recebeu essa denominação em homenagem ao emérito jornalista, Francisco Antônio Vieira Caldas Júnior, fundador do jornal Correio do Povo, um dos jornais mais lidos da época. A escola era mantida pelo governo do estado de Santa Catarina.

No ano de 1998 através da lei número 815/98 de 9 de março de 1998, passa a ser Escola Básica Municipal Jornalista Caldas Júnior, e passa a ser mantida pela prefeitura do município de Correia Pinto.

Atualmente atende 423 alunos, sendo 35 de pré-escolar, (educação infantil) e 388 de primeiro a nono ano dos anos. Recebemos alunos do bairro Pró-Flor, São Pedro, São João, Florestal, Centro, Planalto e também de algumas localidades do interior, Estação, Água Branca, Bandeirinhas, Águas sulfurosas, Assentamento Pátria Livre, Correia Pinto velho, Atrás do Cerro.

Atualmente tem 01 diretor, 01 secretária, 02 Técnicas Pedagógicas, possui 29 professores, 01 bibliotecária, 04 Auxiliares de Serviços Gerais. Esta equipe atende 20 turmas, sendo 10 no período matutino e 10 no período vespertino. Sua estrutura física conta com 01 laboratório de informática, 01 ginásio de esportes cedido pelo município para as aulas de Educação Física, 01 cozinha, 01 sala para os professores, 01 sala para secretaria, 01 sala para direção, 10 salas de aula e 01 sala de audiovisual.

Espaços



Foto 06-Saguão da escola

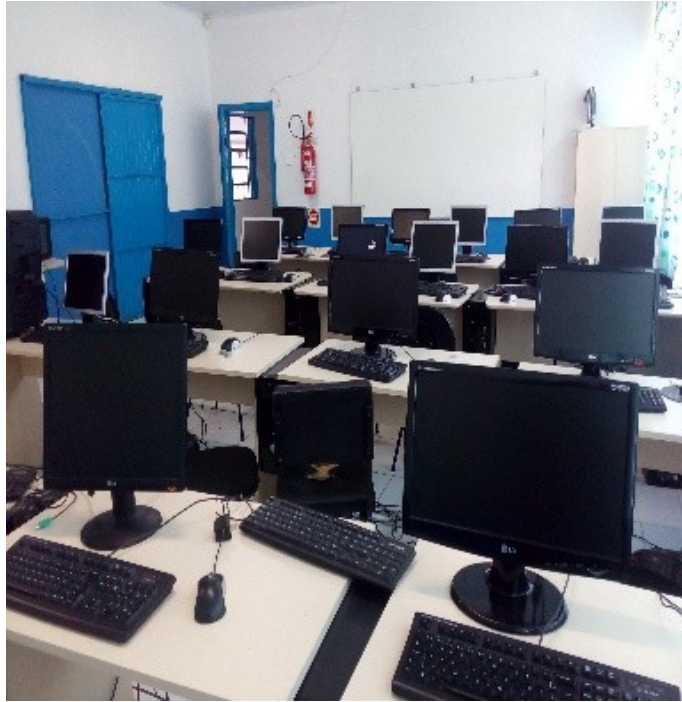


Foto 07-Laboratório de Informática



Foto 08 – Ginásio de esportes



Foto 09 – Parque de Diversão

Organização

Os planejamentos das disciplinas se dão bimestralmente, as reuniões pedagógicas acontecem mensalmente. A escola possui um grupo no WhatsApp³ para comunicados e avisos referente as atividades, reuniões com os funcionários. É promovida uma reunião com os pais no início do ano letivo e as demais conforme necessidade da escola. O funcionamento da escola é de segunda a sexta-feira nos períodos matutino das 8:00h às 12h e vespertino das 13:30 às 17:30h.

O recreio é em conjunto com todos as séries e as técnicas pedagógicas acompanham os alunos e disponibilizam cordas e a mesa de tênis para que eles usem durante a pausa. A única turma que tem o recreio separado são os alunos do pré-escolar, onde são acompanhados também.

Os conselhos de classe acontecem separadamente, as séries iniciais têm um dia para conselho, onde é agendado um horário por professor para fazer os repasses sobre os alunos da turma. As séries finais, realizam o conselho de classe numa única reunião com todos os professores que atuam junto a esse grupo.

³ WhatsApp Messenger é um aplicativo de mensagens multiplataforma que permite trocar mensagens pelo celular sem pagar por SMS. Informações retiradas no site: www.whatsapp.com no dia 29 de junho de 2016.

As avaliações têm as seguintes características: Média para considerar aprovado = 7,0, média para considerar reprovado 3,0 ou inferior a esse valor. Durante a realização das avaliações é realizada a recuperação paralela. Os alunos com necessidades especiais são avaliados através de um relatório descritivo e cada professor tem um plano de ação com os objetivos a serem atingidos. Os alunos do Pré-escolar, 1º e 2º e 4º ano são avaliados através do boletim descritivo. Os alunos dos 3º e 4º anos são avaliados através do boletim descritivo e lhes são atribuídas notas. A escola possui também um documento que trata das regras disciplinares que devem ser respeitadas pelos alunos primando pela boa convivência.

A escola conta com um calendário de atividades anuais pré-estabelecido pela Secretaria Municipal de Educação e um calendário interno de atividades de datas comemorativas. Seguindo a proposta curricular de Santa Catarina, para definir as diretrizes pedagógica e as concepções de ensino e faz uso dos livros didáticos distribuídos pelo MEC.

Nossa Unidade Escolar, atende educandos dos mais diversos níveis econômicos, desde os com grandes carências onde as famílias, na maioria, além da carência econômica (moradia, alimentação, vestuário, transporte) e apresentam muitos problemas de desestrutura familiar. Aproximadamente 50% dos alunos moram com suas famílias constituídas de pai, mãe, irmãos. Os outros são formados de padrasto, madrasta, avós, tios, padrinhos, etc. Vivenciam diariamente cenas de conflitos, violência e desequilíbrio emocional, portanto chegam a escola com uma grande inúmeros problemas, que muitas vezes dificultam e fazem com que a aprendizagem aconteça de maneira muito lenta. Porém algumas famílias são bem estruturadas e têm um bom nível social e econômico, e mesmo assim falta interesse para ter um bom desempenho escolar; Falta objetivos, vontade de vencer e querer ser alguém bem-sucedido na vida. Como também tem alguns alunos muito bons que correspondem às expectativas de aprendizagem.

A Educação Física tem papel importante no contexto escolar, a mesma participa do processo organizacional e pedagógico das propostas da escola, de maneira que contribui significativamente na inserção dos recursos tecnológicos nas dinâmicas escolares, realizando atividades com os alunos onde os mesmos executam tarefas em vários ambientes em que utilizam os recursos disponíveis na escola e em dados momentos utilizam recursos dos próprios alunos.

Quanto a turma em que foram aplicadas as atividades de intervenção podemos afirmar que os alunos possuem dificuldades ao acesso de recursos tecnológicos, mas isso não foi motivo

para deixar de realizar as atividades propostas, pois, estavam atentos e curiosos a cada passo que dávamos nas aulas, demonstrando interesse e vontade em participar sendo companheiros uns dos outros.

Metas e objetivos pedagógicos

A escola visa, trabalhar com os conteúdos mínimos da Proposta Curricular de Santa Catarina adaptando-o à realidade escolar. Contribuir para a prática da interdisciplinaridade através da reflexão contínua com os professores dentro de seus conteúdos, dando ênfase a leitura, valorizando-a como fonte de informação e formação para que professor e aluno possam através de metodologias diferenciadas (dramatizações, danças, teatros, mímica e fantoches, uso das mídias) desenvolver –se como cidadãos conscientes. Favorecendo o desenvolvimento da autoestima e da autoconfiança do educando.

Por ser uma necessidade do contexto social, precisamos incentivar a pesquisa, conscientizando os alunos sobre a importância da mesma para a aquisição e internalização do conhecimento para o aprimoramento e transformação cultural.

Procurar na medida do possível, viabilizar dentro da Unidade Escolar, condições pedagógicas para que o conhecimento seja produzido partindo da realidade local, garantindo o acesso ao conhecimento universal, colaborando assim na formação de cidadãos conscientes e atuantes em sua comunidade.

Mediar o trabalho educativo a partir da compreensão das várias dimensões e amplitudes da inteligência e da construção significativa do conhecimento;

A nós educadores são atribuídas responsabilidades inerente a profissão das quais não podemos jamais perdê-las de vista, dentre elas vale lembrar: ser um estudioso, flexível, aberto ao novo, ao imprevisto, estabelecendo uma forma de aprender a aprender, para que possamos ser exemplo aos nossos educandos.

O ato de aprender se constrói de várias formas, para isso temos que procurar em nossas ações, efetivar propostas inovadoras no sentido de experimentar técnicas, projetos e recursos que venham contribuir aos conteúdos, permitindo aos nossos alunos aulas diversificadas e dinâmicas, diminuindo a distância entre a teoria e a prática através de materiais concretos, existentes nos

contextos escolar e social. Para que possamos efetivar nossas metas, requer que adequemos as metodologias às diferenças individuais de cada educando, fortalecendo a integração e parcerias com a família e a comunidade. Buscando sempre desenvolver e valorizar a capacidade criativa do Aluno/Professor, oportunizando e integrando o saber fazer e o aprender fazendo.

Levar os alunos a perceber e fortalecer o elo entre homem, natureza, valores e solidariedade, garantindo o direito ao saber científico, cultural e ético, contribuindo para as relações entre todos os indivíduos pertencentes à escola, realizando encontros para discutir as divergências no sentido de capacitarem-nos para solução de problemas.

Quanto as atividades internas temos o intuito de participar e promover gincanas, campeonatos, concursos de redação, poesias, contos, teatros, danças, a fim de enriquecer as vivências dos estudantes enquanto estiverem inseridos no âmbito escolar.

O LÚDICO, OS JOGOS E A EDUCAÇÃO FÍSICA

Trazendo um pouco da história da Educação Física ou melhor, a sua constituição no campo pedagógico se deu nos séculos XVIII e XIX muito influenciada pela instituição militar e pelo campo da medicina. Neste período, seu objetivo era a promoção da saúde e uma educação do corpo, no qual, era igualado a uma estrutura mecânica, ou seja, não se pensava sobre o movimento ou sobre uma cultura corporal do movimento, mas sim, o movimento pela sua eficiência. Características de uma sociedade regida pela lei do capital com o objetivo de formar sujeitos passivos e que atendessem a demanda do mercado (BRACHT, 1999).

Esta perspectiva de pensamento sobre a Educação Física se deu durante muitos anos, pois, tais práticas não cumpriam um papel importante no campo em que estavam inseridas. Ou seja, qual a função social deste modelo de Educação Física senão, apenas a elementos que promovem a dominação e a diferenças de classes (BRACHT, 1999).

Após muitas reformas na própria ideia de Educação Física – não apenas voltada para a aptidão física, mas também como meio de refletir sobre a realidade em que se está inserido – e sobre sua importância no campo educacional surgem diferentes abordagens que procuraram discutir a Educação Física de maneira crítica tomando como base o campo o social, como por exemplo as abordagens crítico-emancipatória e crítico-superadora. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), documento oficial do Ministério da Educação, a Educação Física na escola deve ser constituída de três blocos.

Segundo o documento, essas três partes são relacionadas entre si e podem ou não ser trabalhadas em uma mesma aula. O primeiro bloco, “jogos, ginásticas, esportes e lutas”, compreende atividades como ginástica artística, ginástica rítmica, voleibol, basquetebol, salto em altura, natação, capoeira e judô. O segundo bloco, abrange atividades relacionadas à expressão corporal, como a dança, por exemplo. Já o terceiro bloco propõe ensinar ao aluno conceitos básicos sobre o próprio corpo, que se estendem desde a noção estrutural anatômica, até a reflexão sobre como as diferentes culturas lidam com esse instrumento.

Se analisarmos uma aula em que o professor trabalha apenas os quatro esportes coletivos (voleibol, basquetebol, futebol e handebol), em que os alunos ficam livres quanto a participação, sob a ótica de uma Educação Física que visa a reflexão do aluno sobre si, e sobre a sociedade em

que está inserido, logo perceberemos o quão pobre se torna a experiência sobre o corpo nessas aulas. Nesse sentido, é fundamental que a compreensão de si, de sua cultura e de outras culturas seja ampliada, a fim de efetivar a disciplina de Educação Física como um componente curricular educacional.

A Educação Física tem uma vantagem educacional que poucas disciplinas têm: o poder de adequação do conteúdo ao grupo social em que será trabalhada. Esse fato permite uma liberdade de trabalho, bem como uma liberdade de avaliação – do grupo e do indivíduo – por parte do professor, que pode ser bastante benéfica ao processo geral educacional do aluno. De acordo com Kunz (2001), “a sensibilidade, as percepções e a intuição humana desenvolvem-se de forma mais aberta e intensa quanto maior for o grau e as oportunidades de vida, vivências e experiências com atividades constituídas por um se – movimentar espontâneo, autônomo e livre” (p.20).

Desde pequenos somos instigados a aprender de maneiras diversas. Inicialmente com nossos pais e ao longo do tempo na escola e, por fim, na sociedade. As formas como somos conduzidos são diversas, mas consideravelmente recordaremos daquelas que mais tiverem significado, principalmente aquelas experiências que nos permitiram um pouco de liberdade e alegria.

Ao longo da história da humanidade ocorreram muitas mudanças acerca da vida em sociedade e por consequência tivemos mudanças significativas na infância de nossas crianças, pois elas tiveram imposições principalmente quanto ao espaço físico que limitam suas experiências e relações. Diante dessa realidade, surge a necessidade de ocupá-las. Este problema criado pela própria realidade social, precisa ser contornado, nos deparamos com uma situação inusitada, crianças “presas” em apartamentos, em casas, sem uma “ocupação saudável”. O próprio sistema deu conta de resolver isso, ocupando as crianças com novos aparatos, pois com isso a infância é vista como uma oportunidade de investimento lucrativo, dando margem ao acesso das crianças aos produtos da cultura digital. Vale ressaltar que esta realidade já é questionada por muitos, nasce uma preocupação com o desenvolvimento físico, psíquico e cognitivo das crianças, pois, existem muitas dúvidas por parte da sociedade em utilizar os recursos tecnológicos de maneira positiva onde a mesma colabore na aprendizagem das crianças.

Abre-se um espaço para a educação que deve ocupá-lo, dando o direcionamento com relação ao uso desses produtos afinando-os para a utilização também na escola, dando

significados positivos para esta nova dinâmica colaborando na formação das crianças para que possam utilizar os recursos disponíveis de maneira saudável respeitando o desenvolvimento a cada etapa da vida.

Hoje é evidente a diminuição de espaços onde as crianças possam estar, conviver, brincar, enfim se encontrar, nos mostrando que a escola é um lugar quase que único onde elas podem se encontrar de forma lúdica. A Educação Física Escolar enquanto componente curricular precisa valer-se de sua característica lúdica, pois através dela é possível atingir seus objetivos com substância, tão importantes na formação dos alunos. Por isso, teve-se a oportunidade de realizar a intervenção utilizando as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação para aprender e ao mesmo tempo brincar e divertir. Construindo assim um novo jeito de jogar, conciliando organizações, regras, estratégias.

Com base nas teorias progressistas da Educação Física mencionadas por Bracht (1999), o movimento humano é tido como a reprodução da cultura dominante, prevalecendo a ideia do esporte de rendimento, diferente do que se pretende com ele enquanto elemento pedagógico, tendo em vista que cabe aqui um olhar crítico a fim de conscientizar e emancipar os alunos a ponto de serem autônomos na sua cultura de movimento. Tendo em vista o papel da educação na formação crítica dos cidadãos.

Nesta abordagem é possível identificar os prejuízos cometidos na vida dos aprendizes, com relação ao esporte de rendimento nas aulas de Educação Física, herança antiga da nossa área. Já realizamos diversas discussões com os alunos sobre esta lógica, tendo em vista a sua impregnação na conduta dos mesmos, onde ganhar no placar sempre era o maior objetivo dos mesmos, independentemente da forma de condução até ele. Com isso, percebemos a necessidade de se revisar os conceitos que conduzem nossa prática na escola, buscando sempre a participação da disciplina na promoção de valores nos educandos a medida em que trabalhamos os esportes e outros temas em nossas aulas.

Dentre os elementos curriculares da educação física podemos neste momento, evidenciar o esporte, por ter em si característica lúdica podendo ser adaptado as várias realidades encontradas em nossas comunidades, além da diversidade que o mesmo possa ter e como ele acontece no âmbito escolar em sua grande maioria, pois o mesmo pode ser um aliado na formação crítica das crianças, pelas relações sociais permitidas nas vivências dos jogos em seus

contextos, considerando cada indivíduo, valorizando a história de vida que cada um traz para as aulas.

AS BRINCADEIRAS POPULARES NA CULTURA DIGITAL

Quando buscamos a realização deste estudo, estávamos à procura de entender os diferentes significados que os alunos pudessem perceber ao longo das atividades. Dialogando com as autoras, os avanços tecnológicos em todos os campos sociais cresceram de uma maneira muito intensa e rápida e um desses campos é sim, o educacional. Nesta perspectiva do adaptar, interagir e do aprender é de suma importância que se possibilite um caminho de diálogo, ou seja, um caminho que deva ser traçado por todos – alunos, professores, escola e colaboradores – a fim de que, os seus conhecimentos sejam compartilhados e que com isso, busquem um amplo campo de possibilidades de aprendizado e de uma leitura do mundo.

Sabemos que nenhuma forma de aprender é estagnada e que mesmo com a utilização das tecnologias digitais de informação e comunicação, não podemos deixá-las terem fim em si mesmas. Pois, tais ferramentas podem e devem ser utilizadas com dinamismo, coerência e criatividade considerando sempre a capacidade das crianças no sentido de tornarem-se autoras neste processo, onde as mesmas podem e devem ter liberdade, dando vários significados ao aprendido, permitindo assim sua criticidade no que está sendo trabalhado. “Assim, [consideramos que] a mídia possui uma forte influência no campo [...] da Educação Física escolar, no que diz respeito às suas práticas pedagógicas e corporais, que reflete na cultura corporal dos alunos, pois eles passam a manifestar interesses e reproduzir conceitos” (MAGALHÃES BARBOSA, GOMES, 2010. p. 30).

A mídia está presente em nosso dia a dia ocupando espaço em nossa vida, transmitindo informações, dando-nos oportunidade de compreender o mundo que nos cerca. Nossos alunos são parte também dessa realidade e nela se dá a construção de valores. A Educação Física tem a responsabilidade de colaborar nesse processo onde todos são envolvidos, pois a informação hoje é mais rápida do que antes e temos o compromisso de nos valermos dos componentes da cultura a que pertencemos, pois, tantas informações pedem profissionais atentos aos produtos de consumo divulgados amplamente e atingem diretamente a formação e desenvolvimento dos indivíduos, mesmo que as vezes em tempos diferentes aos que realmente necessitam.

No contexto da cultura digital, as competências não são estanques e devem ser pensadas e mobilizadas em conjunto. Elas são articuladas em atividades que buscam a plena participação de crianças e jovens nos novos meios culturais ou, no dizer de Henry Jenkins 2008, em uma cultura participativa. Contudo vale lembrar que diante da cultura digital, as brincadeiras populares continuam fazendo parte da formação das crianças na escola, que é de grande valia, mas, com certeza, fazendo parte de uma nova perspectiva educacional que terão outros resultados até então não obtidos.

Em se tratando das brincadeiras populares, consideremos que apesar de nos depararmos com uma nova cultura, temos o compromisso de resgatarmos e mantermos as mesmas nas vivências de nossas crianças, pois, delas terão suas novas construções no meio em que viverem.

De acordo com Brougère (2008) “a mídia, mais especificamente a TV conseguiu absorver a criança e a sua cultura, e afirma que a televisão transformou a vida e a cultura da criança, as referências de que ela dispõe. Ela influenciou, particularmente sua cultura lúdica” (apud MAGALHÃES GOMES, BARBOSA, 2010, p. 32).

Baseada no autor amparo a experiência desenvolvida na intervenção, onde evidenciamos tais influências de maneira que trabalhamos com brincadeiras antigas, numa outra perspectiva, em que através das mídias as crianças puderam conhecê-las e vivenciá-las reconstruindo o processo de apropriação das mesmas.

Fica claro que as brincadeiras tradicionais podem e devem sofrer alterações da cultura atual, pois, elas se dão num novo contexto e por isso as experiências tidas a partir daí terão significados diferentes dos até então vividos pelos grupos envolvidos. “À medida em que as culturas nacionais tornam-se mais expostas a influências externas, é difícil conservar as identidades culturais intactas ou impedir que elas se tornem enfraquecidas através do bombardeamento e da infiltração cultural” (HALL, 2002, apud MAGALHÃES GOMES, BARBOSA, 2010, p. 37).

Cabe ressaltar a necessidade de se repensar a educação, seus currículos e suas práticas pedagógicas, incorporando no seu cotidiano os aparatos apresentados pela realidade atual, em que a cultura aponta para as mídias e que elas devem fazer parte dos afazeres escolares de maneira espontânea, para que possam colaborar na construção do conhecimento e na formação de cidadãos capazes de viver digna e harmoniosamente. Com isso percebemos que os profissionais têm a res-

ponsabilidade de aprimorar-se e estarem abertos e comprometidos com o papel assumido em sociedade.

Se cabe à Educação Física introduzir e integrar o aluno na cultura corporal de movimento, há que se considerar que a integração há de ser do aluno concebido como uma totalidade humana, com suas dimensões físico-motora, afetiva, social e cognitiva, e o consumo de informações e imagens proveniente das mídias faz parte da cultura corporal contemporânea, e portanto, não pode ser ignorada; pelo contrário, deve ser objeto e meio de educação, visando instrumentalizar o aluno para manter uma relação crítica e criativa com as mídias (BETTI 2003, apud MAGALHÃES BARBOSA, GOMES, 2010, p. 30).

Neste sentido a Educação Física poderá através de sua prática indicar aos alunos alternativas como sites, programas de televisão, aparelhos eletrônicos, jogos, etc., temas da atualidade a fim de estar contextualizando-os junto ao conhecimento escolar.

Sabemos que é valioso considerar o aluno como um todo nas aulas de educação física de maneira que ele possa vivenciar várias experiências quanto a sua cultura corporal, enriquecendo sua formação e utilizando o que a sociedade e os indivíduos têm a contribuir para o seu crescimento nos seus vários aspectos. Lembrando que a maioria dos alunos tem uma admiração e gosto pelas aulas e pelo professor, pois existem características próprias da disciplina, e do profissional que permitem a valorização de expressões, trocas de experiências e maior aproximação, importantes no processo ensino aprendizagem, pois, eis uma grande oportunidade para contemplar as mídias nesse contexto, pela necessidade do momento. Com as TDIC as aulas, com certeza, serão incrementadas e a participação dos alunos será favorecida por ser do interesse dos mesmos.

Parafraseando Betti (2006 apud MENDES e PIRES, 2009 p. 91), “Quanto à mídia-educação tomada como um princípio teórico-metodológico da ação pedagógica” possibilita na realização de diferentes perspectivas, entre as quais, alternativas de diálogo com outras temáticas, “pode-se fazer dizer que esta encontra melhores possibilidades de realização na educação física escolar quando inserida ao desenvolvimento de um conteúdo específico e em interlocuções coletivas”.

TRANSFORMANDO NOSSA PRÁTICA

Há muito tempo se sabe que a Educação Física é a disciplina preferida da maioria das crianças nas escolas. Isso porque é nela que elas podem se expressar, correr, brincar, se divertir, ganhar, perder, enfim ter contato com os colegas e dessas relações ter uma infinidade de sensações e aprendizados. Durante todo o tempo exercido profissionalmente, procuramos dar muita atenção e sempre que possível criamos oportunidades para que os alunos pudessem vivenciar brincadeiras durante as aulas, pois através delas tivemos chances de nos conhecermos melhor e também, identificar crianças que necessitavam de uma maior atenção, como, por exemplo, dificuldades de socialização, de coordenação motora, problemas familiares, entre outras situações que surgem na dinâmica escolar. Sempre tivemos o cuidado em saber o que se passava com cada aluno enquanto brincavam, quando não estavam em aula e a influência das atividades no seu bem-estar.

Ao longo da carreira sempre fizemos uso das brincadeiras realizadas durante as aulas e através delas tivemos a oportunidade de perceber os alunos, a maneira como respondiam as regras, o envolvimento com os colegas, o isolamento de outros, desse modo tínhamos certeza que havia muito o que fazer por eles e com eles. Conversar com alguns separadamente ajudando-os a integrar-se com o grupo, mediando conflitos acerca de posturas adotados de alguns, possibilitando a liderança a outros. Tivemos a oportunidade de constatar os resultados positivos que as atividades lúdicas promovem nas aulas.

Com relação ao uso das tecnologias de informação e comunicação nas aulas, percebemos que nem todos os alunos conheciam os recursos, mas isso não os intimidou na participação, espontaneamente demonstraram interesse e curiosidade, em outros momentos vimos que confiavam nos colegas para dar conta das tarefas recebidas, respondendo muito bem ao trabalho em grupo que desenvolvemos. Com isso construímos as atividades com inovações até então não descobertos por nós. Percebemos que através da mídia educação podemos inserir nossos alunos no contexto da cultura digital, recriando as formas de aprender e ensinar com novas metodologias.

Levando em conta a discussão realizada até o momento sobre a influência das mídias no desenvolvimento da infância, nota-se a dicotomia entre duas pontas, a de que principalmente a

TV uma das mídias mais acessíveis às crianças colaboram em sua formação e a de que as mesmas são prejudiciais. Dentre esses estudos Munarim (2007), em sua dissertação de mestrado realizou observações em 2 escolas e constatou que as crianças se valem do imaginário para interagirem com suas brincadeiras e brinquedos, neste caso, mesmo que um dos grupos não tivesse acesso a TV ela se fazia presente nas interações entre as crianças. Com isso percebemos que as mídias se fazem presentes e que devem ser levadas em conta, por fazerem parte do âmbito social e influenciarem no desenvolvimento de nossas crianças dentro e fora da escola atribuindo-lhes vários sentidos.

Neste sentido, nos valemos desse momento para introduzir as TDIC para incorporá-las em nossa prática pedagógica oportunizando novas formas de aprendizado na escola a partir da Cultura Digital. Considerando que por ser uma necessidade histórica, onde ensinar vai além do quadro-negro e giz, em que nos vemos inseridos num contexto social diferente, rico em oportunidades de aprendizagens com vários recursos a disposição de quem ensina e quem aprende, abrindo novos caminhos a serem percorridos em busca do saber nos direcionando a novas construções na educação.

Partindo dessa análise, percebemos o papel importante das brincadeiras nas aulas de Educação Física, possibilitando a reflexão e o conhecimento de fatores compreendidos nessa perspectiva. Saber desse potencial torna-se cada vez mais evidente, a valorização da disciplina em questão, as vezes não compreendida no universo escolar – Pela falta de leitura e de conhecimento dos pressupostos da disciplina, tem se a visão de que não se faz nada nas aulas. Momentos como este marcam a história da Educação Física Escolar e, com certeza, lhes dão o espaço e importância que a mesma tem na Educação num contexto geral. “As atividades lúdicas podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança” (DANTE,1998 apud SILVA, 2007, p. 13).

Por estarmos diante de uma realidade ímpar onde o conhecimento é tido mais democraticamente, pela interferência das mídias, hoje temos as informações mais rapidamente e de fácil acesso, criando assim condições para que os indivíduos estejam capazes de praticar sua autonomia no que se refere ao aprender e o compartilhamento de suas produções, contrária a experiências anteriores onde tudo se dava num ritmo desacelerado, isto, com certeza, deve estar presente no âmbito escolar, por tornarem mais ricas suas experiências.

Uma das situações apontadas por Monica Fantin (2010), foi a questão da mediação cultural da inclusão digital, a autora nos mostra a importância da mídia na educação e que é necessário incorporá-la em nosso cotidiano, independente das faixas etárias, pois há que se educar midiaticamente pais, alunos e professores, justamente por estarmos todos expostos a essa cultura. Outro aspecto considerado pela autora é a formação dos professores, importantíssimo nesse momento, que podem ir além do uso pessoal das tecnologias, onde os mesmos podem colaborar nesta mediação e transformar sua prática através da utilização das mídias em suas práticas pedagógicas. “O grande avanço desse referencial teórico para a mídia-educação centra-se no reconhecimento de que o impacto sobre os receptores-sujeitos pode ser intermediado, o que aponta a necessidade de trabalhar os mediadores de tal relação” (FANTIN, 2006, apud MENDES e PIRES, 2009 p. 81)

Encaramos esse desafio a partir do momento em que nos propomos a desenvolver nossa experiência, onde apesar de situações contrárias surgidas no andamento da intervenção, oportunizou-se a interação das crianças de forma que as mesmas puderam contribuir umas com as outras, considerando que nem todas sabiam manusear os computadores e que orientadas conseguiram concluir o proposto. Entendendo que através dessa atividade pudemos vivenciar uma experiência nova enriquecida pelos recursos tecnológicos presentes em nosso meio pois esse exercício se fez numa dinâmica muito parecida com a comparação que faz Mendes e Pires (2009) com base em Ferréz (1996) “é essencial à mídia-educação, pois, assim como em simultâneo a leitura das palavras se apreende a escrita, ao aprender a compor um texto de imagens aprende-se também leitura de imagens ou da leitura dos meios” (p. 90).

Face ao cenário social onde várias culturas se cruzam, temos que considerar a Educação Física numa perspectiva multicultural, os jogos populares se apresentam com um enorme potencial educativo, já que através deles as crianças captam o saber e a cultura, lhes possibilita descobrir os códigos básicos da sociedade em que vivem (FARIA JUNIOR, 1996), além de permitir o desenvolvimento de outras competências, como noções espaciais, temporais e corporais pertinentes a coordenação motora, tão necessários ao desenvolvimento e aprendizagem (Apud PIOVANI e PIRES 2013 p. 5). Considerando a importância dos jogos e brincadeiras e das TDICs no processo ensino aprendizagem, percebemos quão ricos podemos tornar nossos dias e experiências no universo da escola, oportunizando melhores condições para o desenvolvimento

das aulas. Durante todo os anos em que trabalhei, numa dinâmica diferente da vivida neste trabalho, percebo que, nos valendo das TDICs para desenvolver este tema ganhamos muito, inclusive em tempo, pois o que realizava em meses de trabalho, hoje foi possível em quatro aulas e com produções brilhantes, pois conseguimos realizar o estudo e a vivência das brincadeiras, a gravação de áudio e vídeo o que aponta ser positivo ensinar nesse contexto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo geral deste trabalho foi a utilização dos recursos tecnológicos disponíveis na escola junto aos recursos que a professora dispunha, no resgate das brincadeiras populares nas aulas de Educação Física. Construindo assim, uma nova metodologia a ser utilizada nas aulas, proporcionando a inserção das crianças na cultura digital.

Com base nas leituras realizadas percebemos o quão necessário se faz a busca pela transformação das metodologias utilizadas nas escolas, tendo em vista que o cenário social mudou e exige uma adequação dos indivíduos – professores, alunos e as famílias – devem ser orientadas para que façam o uso dos mesmos positivamente, priorizando os valores, assegurando o desenvolvimento das nossas crianças em suas vivências.

O propósito deste trabalho é refletir acerca da prática pedagógica atual, ao desenvolvimento sociocultural junto as mídias, a fim de, apontarmos novos caminhos a serem percorridos pela educação na formação de alunos, contribuindo assim para reconstruções significativas no processo ensino aprendizagem, apoiando novas práticas no universo da escola e na sociedade em que ela está inserida, aproveitando o potencial das tecnologias digitais de informação e comunicação nas relações em que elas se dão.

Sabemos das dificuldades encontradas pelos profissionais de Educação Física em realizar um trabalho de qualidade nas escolas, pela falta de materiais adequados para as atividades, restrições quanto ao espaço, dentre outros, mas a busca por dias melhores não pode cessar, pois depois de assumirmos a tarefa de ser educadores não podemos nos deixar vencer pelos problemas que possam surgir, tendo em vista que mesmo com essa realidade, vários resultados positivos são encontrados, diante do esforço, dedicação e criatividade com que colegas da profissão desempenham seu papel. A prova disso é a promoção desta formação que estamos participando, que nos leva a acreditar nas possibilidades de mudanças em nossas práticas e a redefinir padrões que nos levarão a resultados inovadores no campo da educação na cultura digital.

“A mente que se abre a uma nova ideia jamais voltará ao seu tamanho original”

Albert Einstein

REFERÊNCIAS

BRACHT, Valter. A constituição das teorias pedagógicas da educação física. **Cad. CEDES**, Campinas, v. 19, n. 48, p. 69-88, Aug. 1999. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010132621999000100005&lng=en&nr m=iso>. access on 14 July 2016. <http://dx.doi.org/10.1590/S0101-32621999000100005>.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física** /Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC /SEF, 1998. p. 114.

FANTIN, Monica. **Dos consumos culturais aos usos das mídias e tecnologias na prática docente**. *Motrivivência*, Florianópolis, n. 34, p. 12-24, dez. 2010. ISSN 2175-8042. doi: 10.5007/2175-8042.2010n34p12. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/17118>>. Acesso em: 29 jun. 2016.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O jogo e a educação infantil**. In: _____. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

KUNZ, Elenor. Práticas Didáticas para um “Conhecimento de Si” de Crianças e Jovens na Educação Física. In: KUNZ, Elenor. (org.). **Didática da Educação Física 2**. Ijuí, Ed. Unijuí, 2001.

MAGALHÃES BARBOSA, Raquel Firmino; GOMES, Cleomar Ferreira. **Brincadeira, mídia e pós-modernidade: reflexões e dilemas na sociedade atual** – doi: 10.5007/2175-8042.2010n34p25. *Motrivivência*, Florianópolis, n. 34, p. 25-39, dez. 2010. ISSN 2175-8042. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/17127>>. Acesso em: 17 jun. 2016. doi:<http://dx.doi.org/10.5007/17127>.

MENDES, Diego de Sousa; PIRES, Giovani De Lorenzi. **Desvendando a janela de vidro: relato de uma experiência escolar de mídia-educação e educação física**. *Revista Brasileira de Ciências*

do Esporte, Florianópolis, SC, v. 30, n. 3, jun. 2009. ISSN 2179-3255. Disponível em: <<http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/view/252>>. Acesso em: 29 jun. 2016.

MUNARIM, Iracema. **Brincando na escola**: o imaginário midiático na cultura de movimento das crianças. Florianópolis, 2007. 1 v. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação. Disponível em: <http://www.tede.ufsc.br/teses/PEED0613.pdf>. Acessado em 30 de março de 2016.

PERROTTI, Edmir. A Criança e a Produção Cultural: Apontamentos sobre o lugar da criança na cultura. In: ZILBERMANN, R. **A produção cultural para a criança**. 4.^aed. Porto Alegre, Mercado Aberto, 1990.

PIOVANI, Verônica Gabriela da Silva. PIRES, Giovani de Lorenzi. **Jogos da cultura popular no Brasil e Uruguai**: um estudo de casos na educação física escolar. Licere, Belo Horizonte v.16, n.3, set/2013. Disponível em: <https://seer.ufmg.br/index.php/licere/article/view/388/283>. Acessado em: 15 de junho de 2016.

SILVA, Antônia Pereira da. **A importância dos jogos/brincadeiras para a aprendizagem dos esportes nas aulas de educação física**. Trabalho de Conclusão de Curso Esporte Escolar do Centro de Educação a Distância da Universidade de Brasília em parceria com o Programa de Capacitação Continuada em Esporte Escolar do Ministério do Esporte. Ano: 2007. Disponível em: http://www.ufrgs.br/ceme/uploads/1381975809-Copia_de_Monografia_Antonia_Pereira_da_Silva.pdf. Acessado em: 22 de junho de 2016.